

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan penunjang perkembangan kehidupan manusia. Sejak manusia menghendaki kemajuan dalam kehidupan, sejak itulah timbul gagasan untuk melakukan pengalihan, pelestarian dan pengembangan kebudayaan melalui pendidikan. Oleh karena itu, dalam pertumbuhan suatu masyarakat, pendidikan senantiasa menjadi perhatian utama dalam rangka memajukan kehidupan generasi sejalan dengan tuntutan masyarakat. Pendidikan mempunyai misi yang berkaitan dengan pembinaan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pendidikan seyogyanya dinilai dari keberhasilannya, sehingga manusia itu dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi kesejahteraan dirinya dan kesejahteraan manusia pada umumnya.¹

Pendidikan Indonesia secara umum bertujuan untuk “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya”. Untuk mencapai butir-butir tujuan pendidikan tersebut perlu didahului oleh proses pendidikan yang memadai. agar proses pendidikan dapat mempengaruhi bagi siswa, sehingga pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan.²

¹ Werkanis, *Strategi Mengajar*, PT. Sutra Benta Perkasa, Pekanbaru, 2003, hlm. 33.

² Hartono, *Analisis Item Instrumen*, Zanafa Publisng, Pekanbaru, 2010, hlm. 1.

Proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu, pendidik dan peserta didik sangat erat kaitannya, kedua komponen ini sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan. Apabila guru tidak memiliki kompetensi yang bagus, maka tidak bisa menghasilkan output yang bermutu. Guru dituntut mempunyai berbagai kompetensi dalam memberikan pemahaman kepada siswa dengan diiringi berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) khususnya mata pelajaran kimia merupakan salah satu cabang ilmu yang ada di dunia pendidikan. Kimia merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu manusia dengan segala persoalan dan kegiatannya secara dinamis dituntut untuk mampu memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi.

Menyadari pentingnya peranan kimia, maka didalam mempelajari kimia dibutuhkan pemahaman yang tinggi untuk memahami konsep pelajaran kimia tersebut. Dengan demikian, guru hendaknya memiliki metode belajar mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sehingga mampu memahami konsep-konsep yang terdapat dalam pelajaran kimia.

Upaya menciptakan suasana lingkungan belajar kimia yang menyenangkan bagi siswa, hal ini ada hubungannya dengan metode mengajar

yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kimia. Cara mengajar guru tersebut akan ikut menentukan keberhasilan pembelajaran kimia siswa.

Guru juga diharapkan mampu memilah dan memilih metode yang efektif dan efisien sehingga akan terpenuhinya tujuan pembelajaran, yaitu siswa aktif, senang belajar kimia dan termotivasi untuk belajar kimia. Inovasi metode-metode pembelajaran juga sangat diperlukan terutama dalam menghasilkan metode pembelajaran baru yang dapat memberikan motivasi bagi siswa, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan. Agar pembelajaran harus lebih efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajar.

Penerapan metode-metode yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum metode yang digunakan adalah metode tanya jawab dan ceramah. Dimana semua materi pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan siswa diharapkan mampu menerima materi yang telah disajikan. Sehingga, sebagian siswa kurang aktif di dalam belajar, siswa tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik, siswa tidak bisa menarik kesimpulan dari pelajaran yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung, siswa sering keluar, mengganggu teman, tidak mau bertanya bila tidak mengerti, ketika diadakan evaluasi diakhir pembelajaran masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dilihat dari kondisi tersebut perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran kimia, untuk itu perlu adanya upaya yang inovatif, sehingga lebih memberdayakan siswa. Salah satunya penerapan model pembelajaran

kooperatif Bermain Jawaban. Model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah disiapkan dengan cara yang menyenangkan.³ Model pembelajaran Bermain Jawaban dapat membantu siswa dalam mencapai ketuntasan belajar.⁴

Metode permainan ini merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan dan bersifat kompetitif. Metode permainan ini mempunyai batas waktu dan aturan-aturan tertentu, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang saling berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan ini dikembangkan dengan maksud mengurangi tekanan karena belajar, dan untuk meningkatkan usaha siswa dalam memikirkan soal-soal pelajaran.⁵

Penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan kejenuhan yang ada pada siswa akan hilang dan merubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pokok bahasan Hidrokarbon. Model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban juga telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Diantara peneliti yang menerapkan model pembelajaran tersebut yaitu, Hidayat pada tahun 2012 dengan judul “Penggunaan Pembelajaran Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Aisyiah Muhammadiyah 3 Kota Malang”. Pada

³Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD, Yogyakarta, 2011, hlm. 87.

⁴Kamaluddin, “*Penggunaan Pembelajaran Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 02 Malang*”. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2012, hlm. 1.

⁵Margaret E Bell, *Belajar dan Membelajarkan*, Rajawali Press, Jakarta, 1991, hlm. 488.

penelitian tersebut didapat bahwa teknik pembelajaran Bermain Jawaban dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 75%.⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar”**.

B. Penegasan Istilah

Untuk lebih mudah dalam memahami dan menghindari kesalahan pengertian terhadap judul penelitian diatas, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, yaitu:

1. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama.⁷
2. Model pembelajaran Bermain Jawaban merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu permainan untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah diberikan pada kantong-kantong jawaban yang telah dikelompokkan menurut kategori tertentu.⁸

⁶Taufik Hidayat, *“Penggunaan Pembelajaran Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Aisyiyah Muhamadiyah 3 Kota Malang”*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2012, hlm. 1.

⁷Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm. 189.

⁸Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD, Yogyakarta, 2011, hlm. 87.

3. Hasil belajar adalah komponen-komponen yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁹ Hasil belajar yang dimaksud disini adalah skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran kimia dilaksanakan.
4. Hidrokarbon adalah golongan senyawa karbon yang paling sederhana yang hanya terdiri dari unsur karbon (C) dan hidrogen (H).¹⁰

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Adapun pokok permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Siswa beranggapan bahwa kimia merupakan pelajaran yang sukar dimengerti.
- b. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil belajar siswa masih rendah.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.

⁹Nana, Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2008, hlm. 22.

¹⁰Michael Purba, *KIMIA untuk SMA Kelas X*, Erlangga, Jakarta, 2006, hlm. 204.

3. Rumusan Masalah

- a. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar?
- b. Jika ada, berapa besar persentase pengaruh model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.
- b. Untuk mengetahui berapa besar persentase pengaruh model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam belajar kimia.
- b. Bagi Guru, penerapan metode bermain jawaban diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran kimia.
- c. Bagi Sekolah, sebagai masukan untuk meningkatkan ketuntasan belajar kimia di sekolah.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dalam menentukan/melihat permasalahan-permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan Kimia.